

Propósito

El escenario situacional que a continuación se presenta te ayudará para demostrar lo que has aprendido hasta el momento. Participarás y resolverás una situación que permitirá que muestres de un modo integrado todos tus aprendizajes, así como las competencias que has desarrollado.

Contexto

Funko Inc. es una empresa estadounidense que fabrica coleccionables de cultura pop con licencia, más conocida por sus figuritas de vinilo y muñecos. Además, la empresa produce peluches, muñecos de acción y artículos electrónicos, como unidades USB, lámparas y auriculares.

Fundada en 1998 por Mike Becker, Funko se concibió originalmente como un pequeño proyecto para crear varios juguetes de baja tecnología con temas de nostalgia. El primer bobblehead fabricado por la compañía fue el conocido ícono publicitario de restaurantes, la mascota Big Boy.

Vendida en 2005, Funko, LLC, ahora está dirigida por el CEO Brian Mariotti. Desde entonces, la compañía ha aumentado el alcance de sus líneas de juguetes y ha firmado acuerdos de licencia con importantes socios.

De acuerdo con Google Trends, en los últimos 12 meses ha crecido el interés por la marca en México, lo cual ha despertado el interés de la empresa por expandir su mercado en la región (Google Trends., recuperado de <https://trends.google.com.mx/trends/explore?q=Funko> (Enlaces a un sitio externo.) octubre, 2020).

Instrucciones

¿En qué consiste?

Teniendo en cuenta que **Funko quiere llegar a más clientes en México**, pero su base de datos es tan grande que muchas veces los consumidores se pierden en las diferentes categorías con las que cuenta la marca. Además, no se tiene certeza de las colecciones disponibles en el mercado, por lo que los clientes no saben qué precio puede tener una figura e incluso es posible que no cuenten con una manera de organizar y visualizar, de manera sencilla y práctica, su colección de Funkos, ya sea por antigüedad, serie, universo, ediciones especiales y otras posibles clasificaciones.

¿Cuál es tu rol?

Como parte del equipo externo de **R&D de Funko Tech** los han contratado para mejorar o diseñar una nueva funcionalidad (puede ser para su app o su sitio web, por ejemplo) y generar un prototipo conceptual de dicha funcionalidad, que le sirva a Funko para que ayude a sus clientes a conocer mejor los productos con que cuenta la marca, a gestionar de forma más eficiente sus colecciones y así esta solución sirva como ancla para que Funko siga creciendo en el mercado local.

¿Qué debes tomar en cuenta?

Sigue las siguientes 3 etapas en el desarrollo de su escenario:

☰ Etapas

Etapa: Individual (asincrónica)

Objetivo: Preparar tu aportación individual al equipo.

1. **Investigación.** Realiza una investigación de la marca Funko y sus diferentes líneas de productos. Algunas preguntas guía que te pueden servir:
 - ¿Cuáles son las características de un Funko?
 - ¿Cuáles son las diferentes líneas de productos que ofrece Funko?
 - ¿Qué ofrece la página y aplicación móvil actual de Funko?
2. **Creación de una propuesta para el desarrollo del prototipo de la funcionalidad que elijas.** Algunas preguntas guía que te pueden servir para la construcción de esta propuesta son:
 - De acuerdo a lo que investigaste sobre el producto y lo planteado en el problema, ¿qué opciones, consultas, secciones, elementos, le pondrías a tu solución?
 - ¿Cuál de las opciones, consultas, secciones o funcionalidad le agregarías o mejorarías de la app o sitio web que ya tiene Funko? Esto te ayudará a elegir la funcionalidad u opción que creas que ayudará a mejorar lo que ya se tiene y que será importante para el mercado de estos productos en México.
 - ¿Qué conocimientos, técnicas, estrategias, herramientas, de las que has aprendido en estos 3 semestres, puedes utilizar para el desarrollo de esta funcionalidad?
3. **Prepara una propuesta de desarrollo** que incluya el diseño de la funcionalidad u opción que estás proponiendo, así como el análisis para el desarrollo (procesos, forma de representar y manipular la información, entre otras). No olvides proponer elementos como el lenguaje o la plataforma para su desarrollo.
4. **Prepárate para presentarlo en tu equipo.**

Etapa: En equipo (sincrónica)

Objetivo: Diseñar su solución para presentarla a Funko.

1. **Compartan** con su equipo las propuestas individuales.
2. **Discutan y decidan** cuál propuesta seguirán o si construirán una nueva, con base en las mejores ideas de las propuestas de los integrantes.
3. **Revisar para posibles mejoras.** Una vez que tengan su propuesta, revísenla y hagan una lluvia de ideas para ver si pueden aún mejorarla.
4. **Elaboren el documento de su propuesta final.** Pueden hacerlo en el formato que decidan, recuerden que este documento servirá para la presentación a la empresa.
5. **Análisis Técnico.** No se les olvide que en su propuesta deben incluir el análisis técnico, es decir presentar cómo se desarrollará la funcionalidad, modelos o esquemas de diseño que requieran para la implementación.
6. **Generen la opción propuesta,** lleguen a un prototipo muestra (debe ser funcional).

📎 Entregables

Preparar y presentar su propuesta (sincrónica)

Objetivo: Presentar la propuesta a Funko.

1. **Preparen juntos una presentación** de su propuesta, (no más de 8 minutos por equipo), la cual deberá incluir:
 - **Análisis del problema.** En esta parte debes describir la propuesta general acerca de los elementos que debe tener la nueva funcionalidad o la mejora y por qué llegan a esa conclusión.
 - **Diseño de la solución.** En términos técnicos, los componentes de software y/o hardware que van a utilizar.
 - **Detalles de la implementación.** Muestren el producto desarrollado, explicando los componentes.
 - **Reflexión individual** sobre los aprendizajes que observas que has alcanzado en esta primera etapa de tu preparación profesional y cómo visualizas que te serán de utilidad para las siguientes etapas de tus estudios.
2. **Cada integrante del equipo debe participar activamente** en la presentación, por lo tanto, todos deben conocer todo el contenido de la propuesta.
3. **Respondan a las preguntas** que les formulen sus evaluadores.

Cómo atribuir el crédito de este recurso:

Dirección de Diseño y Arquitectura Pedagógica. (2023). *Metodología situacional – Assessment Grupal* [Documento PDF]. Estrategias de Evaluación y retroalimentación 4.0. Dirección de Innovación Educativa y Aprendizaje Digital, Tecnológico de Monterrey. <https://innovacioneducativa.tec.mx/es/recursos-pedagogicos/evaluacion-y-retroalimentacion>

Reconocimiento-NoComercial-Compartir Igual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0)



Usted es libre de:

Compartir: Copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato.

Adaptar: Remezclar, transformar y construir a partir del material.

La licenciente no puede revocar estas libertades en tanto usted siga los términos de la licencia.

Bajo los siguientes términos:

Atribución: Usted debe dar crédito de manera adecuada, brindar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciente.

No Comercial: Usted no puede hacer uso del material con propósitos comerciales.

Compartir Igual: Si remezcla, transforma o crea a partir del material, debe distribuir su contribución bajo la misma licencia del original.

No hay restricciones adicionales: No puede aplicar términos legales ni medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otras a hacer cualquier uso permitido por la licencia.

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>